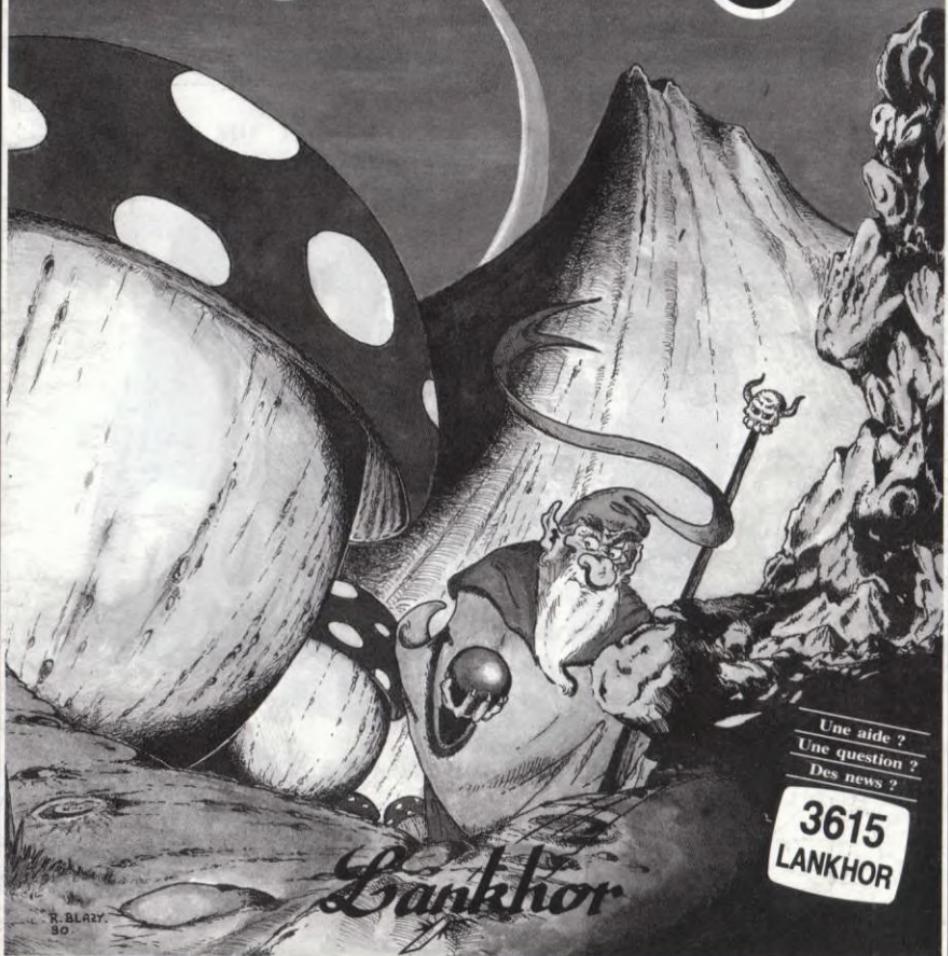


SAGA



Une aide ?
Une question ?
Des news ?

3615
LANKHOR

Une aide ?

Une question ?

Des news ?

3615
LANKHOR

SOMMAIRE

A**L'AVENTURE****B****CHARGEMENT DU JEU****C****LES COMMANDES****1** Jeu sur 1 tableau**2** Jeu sur 2 tableaux**D****CARACTERISTIQUES DES PERSONNAGES****1** le magicien**3** l'elfe**5** le paladin**2** le guerrier**4** l'assassin**6** le prêtre**E****MANIEMENT DU JEU****1** structure de l'écran**2** le menu principal**a** - création des personnages**b** - anciens personnages**c** - ancienne aventure**d** - débuter l'aventure**3** les sous-menus**F****QUELQUES CONSEILS**

LES ABREVIATIONS UTILISEES DANS LE JEU

For force

Adr adresse

Cha chance

N nord

S sud

Int intelligence

Pdm points de magie

Pdv points de vie

O ouest

E est

A

L'AVENTURE

XIII^e siècle : vous vivez paisiblement dans votre chaumière... Un beau matin vous arrive un message du Maître enchanter Merlux, votre ancien tuteur : « *Héprena se meurt... Venez au secours de mon peuple.* »

Vous décidez donc de vous rendre à Héprena, ville renommée dans la contrée où demeure le magicien.

Votre mission : retrouver Merlux qui vous apprendra de quel mal souffre Héprena et comment y remédier.

SAGA est un jeu d'aventure qui peut se jouer à 1 ou 2 joueurs simultanément, chacun étant en compétition ou en collaboration avec l'autre.

B

CHARGEMENT DU JEU

Tapez : **RUN « SAGA »**

puis sélectionnez le type de machine :

'1' pour 464 ou 464+

'2' pour 664

'3' pour 6128 ou 6128+

Le jeu peut se jouer au clavier ou au joystick, sur 1 tableau si vous jouez seul (partie gauche de l'écran) ou sur 2 tableaux si vous jouez à 2 ou si vous contrôlez 2 personnages.

Les tableaux ci-dessous vous indiquent les différentes possibilités de jeu :

1 — Jeu sur 1 tableau

- clavier : **cas n° 2**
- joystick : **cas n° 3**

2 — Jeu sur 2 tableaux

Les actions des 2 personnages sont gérées :

- au clavier : **cas n° 2** (pour le 1^{er})
et **n° 1** (pour le 2^{ème})
- au joystick : **cas n° 3**
- l'un au clavier et : **cas n° 2** (pour les commandes clavier)
l'autre au joystick : **cas n° 3** (pour les commandes joystick)

CAS N° 1

	CLAVIER
GAUCHE	←
DROITE	→
HAUT	↑
BAS	↓
VALIDATION	ENTER

CAS N° 2

	CLAVIER QWERTY	CLAVIER AZERTY
GAUCHE	<	•
DROITE	>	/
HAUT	S	S
BAS	X	X
VALIDATION	SPACE	SPACE

CAS N° 3

	CLAVIER
GAUCHE	←
DROITE	→
HAUT	↑
BAS	↓
VALIDATION	BOUTON FIRE

Vous choisissez les personnages que vous incarnez parmi 6 castes :

1 - magicien	3 - elfe	5 - paladin
2 - guerrier	4 - assassin	6 - prêtre

Chaque personnage a ses propres caractéristiques pré-définies, exprimées en nombre de points.

La force, l'intelligence, l'adresse et la chance sont exprimées sur un total de 20 points maximum (par compétence) alors que les points de vie et de magie ne sont pas limités et évoluent au cours du jeu.

Lors de la création de vos personnages, vous devez répartir 6 points supplémentaires dans les diverses compétences (toujours dans la limite de 20 pour certaines).

Lorsque vous optez pour le combat, les dégâts subis par l'adversaire dépendent :

- des caractéristiques de votre personnage
- de l'arme utilisée
- d'un jet d'un ou de plusieurs dés à 6 faces qui définit le nombre de points de dégâts (le nombre de jets dépendant du personnage)
- d'un jet de dé dans l'une des caractéristiques du personnage (sélectionnée en fonction de l'arme choisie) d'une valeur maximale de 20.

Si le jet a une valeur inférieure ou égale à celle de la caractéristique, le personnage touche son adversaire.

L'adversaire à combattre possède un certain nombre de points de vie qui diminuent en fonction des points de dégâts que vous lui infligez.

Lui-même vous fera subir des dégâts qui amoindriront vos points de vie (à intervalles tirés aléatoirement).

Un personnage est mort lorsqu'il n'a plus de points de vie.

16 points d'intelligence

6 points d'adresse

15 points de vie

8 points de force

10 points de chance

40 points de magie

MAGIE (sorts) :

- **guérisson** : le personnage à guérir (vous-même ou l'autre joueur) récupère tous les points de vie qu'il possédait en début de partie.
- **invisible** : le magicien, devenant invisible, ne peut être combattu.
- **pétrifie** : l'adversaire ou votre compagnon est pétrifié (il ne peut plus rien faire).
- **téléporte** : transporte l'autre joueur dans la salle où se trouve le magicien.

ARME :

- **la dague**

Les points de dégâts infligés = valeur du dé (de 6) jeté + 2.

3 points d'intelligence

10 points d'adresse

40 points de vie

15 points de force

10 points de chance

ARME :

- **épée**

Les points de dégâts infligés = valeur de 3 dés (de 6) jetés + 6.

12 points d'intelligence
 10 points d'adresse
 20 points de vie
 8 points de force
 10 points de chance
 25 points de magie

MAGIE (sorts) :

- feu follet : l'elfe se transforme en feu follet durant 30 secondes ; un jet de dé (de 20) détermine le nombre de points de dégâts subis par l'adversaire.
- 6^{ème} sens : permet de détecter un éventuel piège.
- inversé : inverse les commandes : le joueur 1 contrôle le joueur 2 et vice-versa, pendant 30 secondes.

ARME :

flèche + arc

Les points de dégâts infligés = valeur de 2 dés (de 6) jetés + 4.

8 points d'intelligence
 14 points d'adresse
 20 points de vie
 8 points de force
 10 points de chance

ARMES :

- poignard
 Les points de dégâts infligés = valeur de 2 dés (de 6) jetés.
- sarbacane :
 5 fléchettes empoisonnées.
 Si le jet d'adresse est réussi, le nombre de points de dégâts sera égal à 50.

11 points d'intelligence
 7 points d'adresse
 35 points de vie
 12 points de force
 10 points de chance

ARME :

- épée

Les points de dégâts infligés = valeur de 4 dés (de 6) jetés.

11 points d'intelligence
 5 points d'adresse
 15 points de vie
 8 points de force
 16 points de chance
 25 points de magie

MAGIE (sorts) :

- guérison : le personnage à guérir (vous-même ou l'autre joueur) récupère tous les points de vie qu'il possédait en début de partie.
- aide : une indication dans chaque salle pour aider le joueur à progresser dans le jeu.
- aura : révèle la nature (bonne ou mauvaise) des personnages rencontrés.

OBJET :

- **La bible** : Le prêtre peut combattre avec sa bible. Pour cela, vous effectuez un jet d'intelligence (dé de 20) puis un jet de chance (dé de 20). Si la prière est exhaussée, elle occasionne à l'adversaire 15 points de dégâts moins le nombre de prières déjà réalisées.

1

STRUCTURE DE L'ECRAN

L'écran est divisé en 5 fenêtres par joueur :

- 1 grande fenêtre en haut qui indique la salle dans laquelle vous vous trouvez. Un curseur permet le positionnement sur une partie de l'image (personnages, objets...). Déplacement à l'aide des touches haut, bas, droite, gauche (cas n° 1, 2 ou 3).
- 2 petites fenêtres (situées à droite de la grande) :
 - celle de gauche affiche le tirage du dé de 6 faces.
 - celle du bas affiche le tirage du dé de 20.
- une fenêtre centrale où est affiché le message texte.
- La fenêtre du bas affiche les caractéristiques des personnages et les directions possibles ainsi que les points d'expérience acquis lors des combats.

Vous pouvez également avoir accès aux menus et sous-menus, permettant un certain nombre d'actions pré-définies, en pressant la touche **validation** : la fenêtre **personnages** s'efface alors pour laisser place au menu principal et réapparaît une fois l'action terminée.

ATTENTION : vous devez toujours positionner le curseur de la grande fenêtre avant toute action (hormis le déplacement).

2

MENU PRINCIPAL

Après le chargement du jeu, 4 options vous sont proposées :

- a** — création des personnages touche **1**
- b** — anciens personnages touche **2**
- c** — ancienne aventure touche **3**
- d** — débuter l'aventure touche **4**

a

CREATION DES PERSONNAGES

Permet le choix des commandes (clavier ou joystick), du nombre et du nom des joueurs puis du personnage parmi 6 castes.

Vient ensuite la répartition des 6 points supplémentaires alloués aux personnages (*voir chapitre « caractéristiques personnages »*).

Utilisez les flèches **haut**, **bas** pour sélectionner la caractéristique à modifier puis la touche **validation** pour augmenter sa valeur d'une unité.

Une fois les personnages créés, vous avez la possibilité de sauvegarder vos personnages sur une disquette vierge au format **DATA**.

ATTENTION : N'UTILISEZ PAS VOTRE DISQUETTE DE JEU !

b

ANCIENS PERSONNAGES

Changement de personnages déjà créés, préalablement sauvegardés sur disquette.

Pour démarrer l'aventure, choisissez l'option 4 : « débuter aventure ».

c

ANCIENNE AVENTURE

Pour recommencer une aventure sauvegardée à l'endroit où vous l'aviez stoppée.

NOTA : Vous ne pouvez pas charger une ancienne aventure en cours de jeu.

d

DEBUTER L'AVENTURE

Pour démarrer le jeu.

Cette option ne peut être sélectionnée qu'après création des personnages (ou chargement d'anciens personnages).

Toutes les manipulations de disquettes sont indiquées par des messages à l'écran.

Vous avez accès aux sous-menus, à partir du menu principal, en pressant la touche validation.

- 1 — **déplace** nord, sud, est, ouest, bas, haut.
- 2 — **ouvrir** une porte, un passage...
- 3 — **regarder** . . . une zone particulière de l'écran.
- 4 — **action**
 - attaquer :
Pour attaquer, vous devez effectuer 1 jet de dé (de 20) en pressant la touche **validation**.
De même pour ensorceler.
 - Jeter 1 sortilège
(sur soi, l'autre joueur ou 1 personnage à l'écran)
 - discuter (avec 1 personnage à l'écran)
- 5 — **utiliser** actionne 1 mécanisme (levier, manivelle...)
- 6 — **objets**
 - prendre
 - poser
 - utiliser (un objet qu'on a sur soi)
 - donner (à 1 personnage à l'écran)
 - liste (les objets que le joueur a sur lui)
- 7 — **disque** sauvegarde la partie en cours.
Utilisez 1 disquette vierge préalablement formattée pour votre première sauvegarde.
- 8 — **annule** pour annuler une action en cours.
Réactive l'affichage de la fenêtre **caractéristiques personnage** et le déplacement du curseur.

- Attention à la répartition des points supplémentaires lors de la création des personnages.

- Fouillez systématiquement toutes les salles.

- Faites 1 plan des salles (notamment du labyrinthe).

- N'utilisez les sorts qu'en cas de nécessité.

- Sauvegardez régulièrement la partie en cours.

aventurez - vous DANS L'UNIVERS CPC de LANKHOR

MOKOWE

Trafic d'ivoire au Kenya.

Des éléphants massacrés. Tout un réseau à démanteler...

FUGITIF

Une chasse à l'homme dans plusieurs galaxies.

LA SECTE NOIRE

Un grimoire dérobé,

une société secrète qui terrorise un village ...

RODY & MASTICO II

Une histoire à colorier, racontée aux enfants de 3 à 8 ans.

SAGA

Une aventure médiévale pour 1 à 2 joueurs,
inspirée des jeux de rôle.

SDAW

Labyrinthe aventure des temps futurs.

ALIVE

Parviendrez-vous à organiser la résistance et à délivrer
le monde de la domination du cruel NECAREX ?

LIVRET DE FAMILLE

RODY & MASTICO : 3 à 8 ans

TROUBADOURS : 8 à 14 ans

MORTVILLE MANOR : plus de 14 ans

Copyright LANKHOR 1990

La disquette ci-contre fait l'objet d'un copyright. Il est formellement interdit d'en faire une copie ou de copier la documentation. La disquette est protégée contre la copie.

TOUTE TENTATIVE DE RECOPIE DE
LA DISQUETTE PEUT PROVOQUER
DES DOMMAGES A LA DISQUETTE
OU A VOTRE ORDINATEUR.



84 bis, avenue du Général-de-Gaulle
92140 CLAMART

Une aide ?
Une question ?
Des news ?

3615
LANKHOR